

ROCKMAN .EXE

ロックマン エグゼ

CAPCOM SPECIAL SELECTION

ROCKMAN.EXE



CONTENTS

SOUNDTRACK INDEX

STAFF

Editor
伊藤憲臣／松本出／中島牧子

Product Manager
大野哲也

Editing
株式会社ウェッジホールディングス
堀内建志

Design & DTP
株式会社ウェッジホールディングス
児山奈津子／小此木萌

Supervision & Special Thanks
株式会社カプコン
堀之内健／内田武邦／土屋和弘
金谷亮

発行日
2014年9月25日

発行／発売元
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

落丁・乱丁本はお手数ですが
下記"イーカプコン カスタマーサポート"までお問い合わせください。
イーカプコン カスタマーサポート
電話番号：03-3340-0725
営業時間：10:00～12:00 13:00～17:30（土日祝日を除く）
メールアドレス：support@e-capcom.com

INFORMATION

《現実世界の住人》


EXE3


EXE2


NEW MATERIAL!
NEW！
変装初期案
▲モミアゲや白髪から炎山とわかってしまう?
設定画
NEW！
ラフスケッチ
▲公式イラストと比較すると、幼い感じになっていた。
設定画


EXE1


EXE2


EXE


NEW MATERIAL!
NEW！ 設定画
▲大人で色気を感じさせる設定画は服装のせい?


EXE4

















NEW MATERIAL

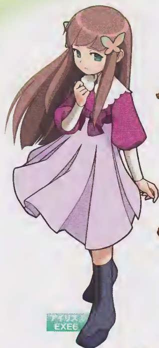
■ NEW！ ラフスケッチ



▲公式イラストのシルエットと重なるラフスケッチ。完成イラストの下描きである。



■ 設定画



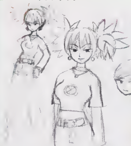




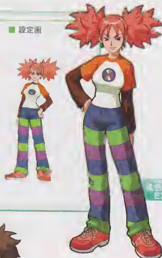


NEW MATERIAL!

■ NEW！ ラフスケッチ



■ 設定画



▲この頃は、ショートパンツを着用していたり、へそを出していたりと露出が高かった。







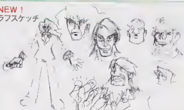






NEW MATERIAL!

■ NEW！ ラフスケッチ



▲雷型の眉毛はどのイラストにも見られ、伯爵の記号として確定していた。



■ 設定画



EXE6G



EXE6

NEW MATERIAL

■ NEW！
アイコン初期案



EXE3



▲公式のイラストと比較すると、やや面長で、クールな感じ。



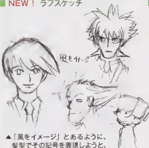
EXE2



EXE2

NEW MATERIAL

■ NEW！ ラフスケッチ



▲「風をイメージ」とあるように、髪型でその記号を表現しようと、複数の髪型案が描かれていた。

■ 設定画





EXE2



EXE4B



EXE6



EXETM



EXE1











NEW MATERIAL!

■ NEW！ 設定画



■ NEW！ 設定画



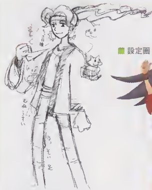
▲細かい修正を重ねていくことで「ジャスミンらしさ」を作っていき、完成イラストができあがった。





NEW MATERIAL!

■ NEW！ ラフスケッチ



▲当初は動物好きだった？ 猫（？）がたくさん描かれている。

■ 設定画






EXE6G


EXE4


EXE5C


EXE5B


EXE6


EXE6F


EXE5B


EXEGP


EXEGP


EXE4


EXE6













NEW MATERIAL!

■ NEW！ ラフスケッチ





▼手鏡を持つイラストからは、目の下のクマを気にする一面がうかがえる。

■ 設定画













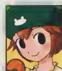






NEW MATERIAL!

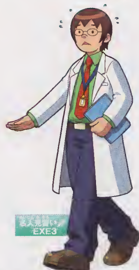
■ NEW！
アイコン設定画



▲EXE4.5のもの。口を閉じていると「喋り」が仕事のニュース・キャスターらしくない？



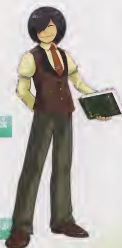












《電脳世界の住人》

NEW MATERIAL!

■ NEW！
設定画



◀「ロックマン エグゼ」の企画の段階で描かれたもの。うなだれて元気がない。

■ NEW！
ココロウィンドウ初期案



▲かなり汗をかいて、疲労こんぱいの様子が描かれているが、廃案となった。

■ NEW！
彩斗初期案



▶決定稿では青白く光る彩斗。初期案では温暖色の黄色系のイメージだった。



スタイルチェンジ

















ソウルユニゾン

NEW MATERIAL!

■ NEW！　初期案



▲肩の作りは同じだが、デザインが異なる。
膝から下のブーツ状のパーツもなかった。



EXE4R



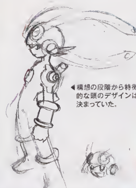
EXE4R



EXE4R

NEW MATERIAL!

■ NEW！　ラフスケッチ



◀構想の段階から特徴的な頭のデザインは決まっていた。

■ 設定画





EXE4R



EXE4R



EXE4R



EXE4B



EXE4B



EXE4B



EXE4B



EXE4



EXE4



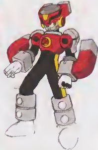






NEW MATERIAL!

NEW！ 初期案



▲初期案では足首から下が丸みを帯びていた。



NEW MATERIAL!

NEW！ 初期案



▲おでこに突起があり、胸にはシンボルマークがなかった。





EXE5C

NEW MATERIAL!

■ NEW！　初期案

▶頭頂部を覆うようにガードが設けられ、首元はVネックのように空いていた。



NEW MATERIAL!

■ NEW！　初期案



▲ウエストはアーマーで守られ、シールドは丸くなかった。





NEW MATERIAL!

■ NEW！　ラフスケッチ

▶初期からデザインは完成しており、完成形では、束ねた髪をメカっぽく調整している。



■ 設定画





NEW MATERIAL!

■ NEW！　ラフスケッチ

◀設定画のシルエットとほぼ変わらず、頭部の目元のデザインが検討課題だった。その後、今の形が生み出された。





■ 設定画





NEW MATERIAL!

NEW！ 設定画



▶設定画として清書される直前のもの。ディティールに変化はない。



EXE5DS



EXE5DS



EXE6F



EXE6F



EXE6F



テングビースト
EXE6F

NEW MATERIAL

■ NEW！　ラフスケッチ



▲バンダナでウェーブのかかった髪をセンターで分けたイメージスケッチ。



■ 設定画













NEW MATERIAL!

NEW！ ラフスケッチ



▶おでこと顔のガードで鳥のくちばしを表現し、頭部で鳥の顔をデザインしようとラフスケッチが描かれていた。

設定画





EXE6F



EXE6F



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G



EXE6G





NEW MATERIAL!

■ NEW！ 初期案



▲身体はベビー服を思わせるデザインで、頭部の突起も耳の位置にあった。

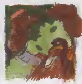


■ 設定画



NEW MATERIAL!

■ NEW！ チップ設定画



◀「ロックマン エグゼ」の企画の段階で描かれたものが、そのままチップのデザインになった。







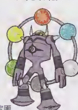
▲EXE4.5のゲーム内や既存のイラストでのエレキマンは、全身が表示されていなかった。

NEW MATERIAL!

■ NEW！ 初期案

▶姿形はてるてる坊主。色は「ボスコン」の応募ハガキに描かれていたものに寄せていた。





■ 設定画



NEW MATERIAL!

■ NEW！ 初期案

▶いくつか描かれた初期案のひとつ。頭部や肩などのデザインが異なる。





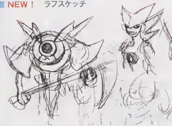






NEW MATERIAL!

NEW！ ラフスケッチ



▲デザインが定まるまで、いくつものアイデアが描かれていた。



設定画

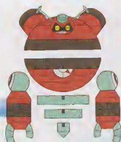














EXE6F



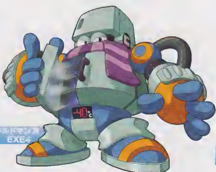
クロックマン
EXEOSS



EXE2



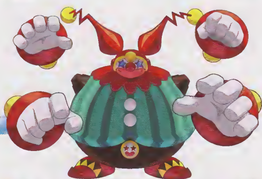
EXE4



コールドマン
EXE4



EXE5



EXE6



EXE4R



サンダーマン
EXE2



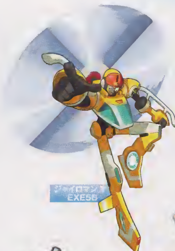
NEW MATERIAL!



■ NEW！
初期案

▶オールバックの髪型をイメージし、おでこが広いデザインも描いていた。

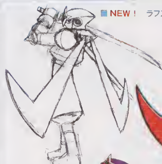






NEW MATERIAL!

■ NEW！ ラフスケッチ



▲デザインがほぼ決まっていた頃のラフスケッチ。

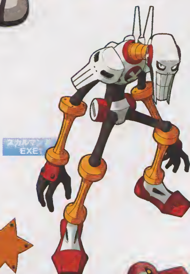


■ 設定画

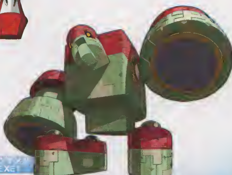












NEW MATERIAL!

NEW！ ラフスケッチ



◀頭部のデザインをより確かなものにするためにたくさんのパターンを描いていた。

設定画



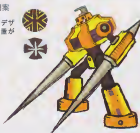


NEW MATERIAL!

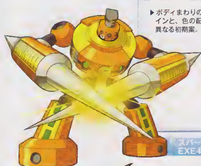
NEW！ 初期案

▶ボディまわりのデザインと、色の配置が異なる初期案。





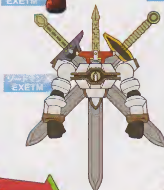












NEW MATERIAL!

NEW！
ラフスケッチ



設定画



▲背中のリアウィングはないが、そのシルエットは初期からイメージが固まっていた。





NEW MATERIAL!

■ NEW！ カラーパターン

◀デザインは決定稿と同一のものだが、色が異なるパターン。





EXE6F



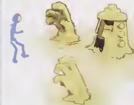
EXE4



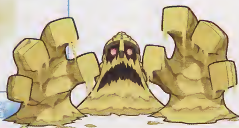
EXE6G

NEW MATERIAL!

■ NEW！ 初期案



◀口の上下に歯のようなものが描かれ、目元も細い初期案。



EXE3



EXE6F



EXE2



EXE5C



ドリルマン
EXE3



ナイトマン
EXE5C



EXE5B



ナンバーマン
EXE5C



EXETM



バーナーマン
EXE4



EXE3B



バブルマン
EXE3



ハットマン
EXEPoN

NEW MATERIAL!

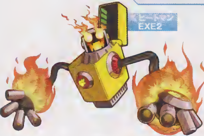
■ NEW！ ラフスケッチ　■ 設定画



▲頭部から鋭く生える牙のデザインは、構想の段階から決まっていた。



ビーストマン
EXE3



ヒートマン
EXE2



EXE1



EXE4



ファイアマン
EXE1



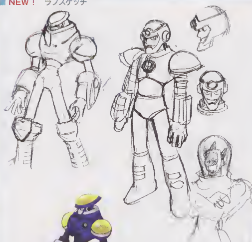
EXE5





NEW MATERIAL!

■ NEW！　ラフスケッチ

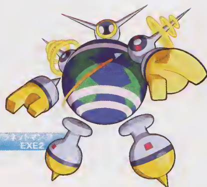


▲右上のかたまりは、いわゆる人間タイプの顔のデザイン。左側ではそれを修正し、最終的にはメカタイプの顔のナビが完成した。



■ 設定画





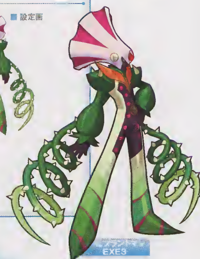
NEW MATERIAL!

■ NEW！　ラフスケッチ

■ 設定画



◀背中から生えるイバラのムチは描かれていないが、設定画のデザインに近いラフスケッチ。



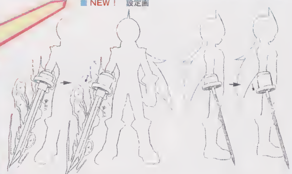






NEW MATERIAL!

■ NEW！ 設定画

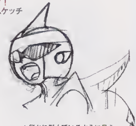


▲「ムラマサブレード」の設定画。シルエットがブルースになっているのは、開発がブルースのソードにそのイメージを持っていたため。

■ 設定画



■ NEW！
ラフスケッチ



▲何かに叫んでいるように見えるブルースのイラスト。

NEW MATERIAL!

■ NEW！
ラフスケッチ

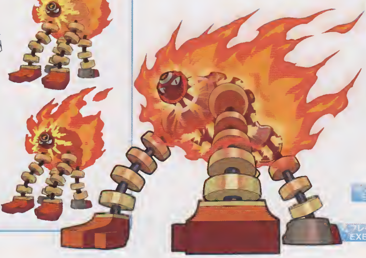


▲初期の構想では四足ではなく、二足歩行タイプのナビだった。

■ NEW！
カラーパターン



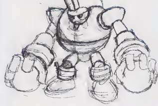
▶炎属性のナビにふさわしい色合いを模索してカラーパターンも作っていた。





NEW MATERIAL!

■ NEW！
ラフスケッチ



▲「ロックマン」のオリジナルボンバーマンを思わせるデザイン。

■ 設定画











NEW MATERIAL!



設定画

NEW！　ラフスケッチ

▶頭部に「メタルブレード」を配置するのはラフスケッチから決まっていた。



















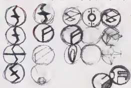
NEW MATERIAL!

NEW！　バトルチップイラスト



▲このイラストをもとに、バトルチップのドット絵が描き起こされた。

NEW！　ナビマークラフスケッチ



▲ナビのマークですら、これだけ多くのデザインを考えていた。

NEW！　ラフスケッチ

▶頭部と足のカタチが異なる初期のフォルテ。マント着用のイメージはこの頃からすでにあった。

設定画







NEW MATERIAL!

設定画



NEW！　ラフスケッチ



▲初期のデザインでは、クリーチャーのようなおどろおどろしさも備えていた。





NEW MATERIAL!

初期案



▲この頃からデザインに違いはないが、腹部の色が黄色系のものも考えていた。

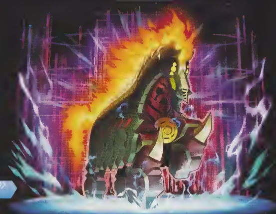


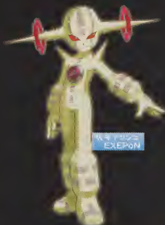

EXE4

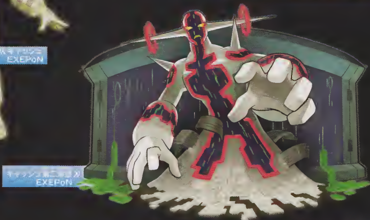

EXE5


EXE6F


EXE6G


EXELoN


EXEPoN


EXEPoN

アニメ用設定発掘原案

アニメ制作にあたり、カプコンが用意した初期案やラフスケッチ。新たに発掘した素材をここに掲載する。







PET

TIPE H-1

携帯時



チップ使用時(戦闘時)



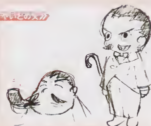
ボタンを押すと白い扉が開き、
チップ差し込み口が出現

ナビマークも90度回転

(回転ギミック無理なら
この状態で固定て)

黄色いラインの続きを追加ユニットのほうにデザインして
"それによってPETは完成する"という雰囲気を出します

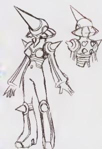






《CFニードルマン》





《CFナイトマン》



《CFレーザーマン》



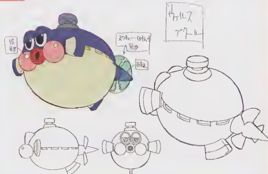
《CFカーネル》





マーク
（耳にはありません）

《プクール》





ROCKMAN



CAPCOM SPECIAL SELECTION

本書の見方

本書内で「NEW !」と記載して収録している設定画やラフスケッチ等は『ロックマン エグゼ オフィシャルコンプリートワークス』（カプコン刊）に未掲載の資料です。また、キャラクターは一部をのぞき 50 音順に掲載し、付記する略語はイラストの出典です。略語は以下参照下さい。

略語一覧

EXE1 / バトルネットワーク ロックマン エグゼ
EXE2 / バトルネットワーク ロックマン エグゼ 2
EXE3 / バトルネットワーク ロックマン エグゼ 3
EXETM / ロックマン エグゼ トランスミッション
EXE3、EXE3B / バトルネットワーク ロックマン エグゼ 3 BLACK
EXEGP / ロックマン エグゼ バトルチップ GP
EXE4、EXE4R / ロックマン エグゼ 4 トーナメント レッドサン
EXE4、EXE4B / ロックマン エグゼ 4 トーナメント ブルームーン
EXE4.5 / ロックマン エグゼ 4.5 リアルオペレーション
EXEPoN / ロックマン エグゼ ファントム オブ ネットワーク
EXE5、EXE5B / ロックマン エグゼ 5 チーム オブ ブルース
EXE5、EXE5C / ロックマン エグゼ 5 チーム オブ カーネル
EXE5、EXE5DS / ロックマン エグゼ 5DS ツインリーダーズ
EXE6、EXE6G / ロックマン エグゼ 6 電脳獣グレイガ
EXE6、EXE6F / ロックマン エグゼ 6 電脳獣ファルザー
EXELoN / ロックマン エグゼ レジェンド オブ ネットワーク
EXEOSS / ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター

ROCKMAN.EXE

